
天使同盟
PlayStation
TGL

目 次

For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1ブロック
マウス対応
アナログコントローラ対応

SLPS 01228

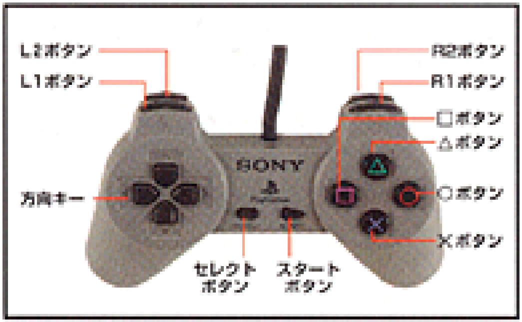
物語の舞台

独裁政権の発足を機に近年急速にその勢力を伸ばし始めた「イーヴァム帝国」。
帝国が誇る科学技術の進歩は、伝統あるこの国のもう一つの側面を築く事となる。
「ギガント」と呼ばれる鋼の巨人兵器たち。その活躍は、先の大戦においてイーヴァム帝国が世界最強の軍事帝国である事を証明した。
ここに「皇立ケルベロス騎士団」の運営する「ケルベロス学院」がある。
その昔、若き一人の騎士が帝国に永遠の忠誠を誓った日より八百年。
馬上の甲冑も今ではギガントがその役割を引き継ぐこととなったが、古くは若き騎士達の修練施設に端を発したこの学院は、現在も文武両道と騎士道精神を基本理念として存続している。
しかし、軍部が圧倒的な権力を持つようになった今日において、かつて「地獄の番犬」とさえ称されたこの騎士団も次第にその地位を失っていくのであった。

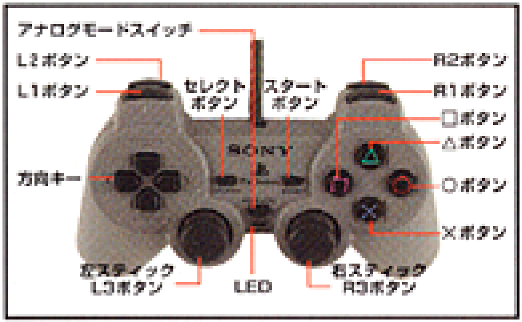
時は終戦から数年後の初夏。この帝国を覆い始めた新たな影の存在に、１５歳の少年ヤンとその仲間達は気づく事になる。

操作方法

コントローラの操作



アナログコントローラの操作



方向キー	カーソルの移動・項目の選択に使用します。
○ボタン	項目の決定やイベントメッセージの早送りに使用します。
×ボタン	項目のキャンセル・解除、 または戦闘中にシステムコマンドを開くために使用します。
△ボタン	戦闘中に移動コマンドを開きます。またはチューンナップ画面でパーツウィンドウや倉庫ウィンドウを開きます。
□ボタン	戦闘中に攻撃コマンドを開きます。またはチューンナップ画面でアイテムストックウィンドウを開きます。
L1／R1　ボタン	戦闘中にキャラクタを選択します。またはチューンナップ画面で選択部位の変更を行います。
L2／R2　ボタン	戦闘中に画面の拡大縮小を行います。またはチューンナップシーンで機体を選択するのに使用します。
スタートボタン	ゲームをスタートするときや、オープニングをスキップするのに使用します。
セレクトボタン	チューンナップ画面で各パーツの解説を開くことができます。

※アナログコントローラ使用時（アナログモードの時のみ）

左スティック・右スティック　—　カーソルの移動に使用します。
L3ボタン・R3ボタン　—　使用しません。

マウスでの操作

マウスのプレイが可能です。



移動	カーソルの移動、項目の選択に使用します。
左ボタン	項目の決定や、イベントメッセージの早送りに使用します。
右ボタン	コマンドのキャンセル・解除、または戦闘時にシステムコマンドを開くのに使用します。 戦闘時に味方キャラクタにあわせて押すと戦闘コマンドが表示されます。

◇マウス、コントローラのどちらを使用した場合でも、
コマンドの選択と決定・キャンセルのみでゲームを進める事ができます。

ゲームを始めるために

タイトル画面



ゲームを新しく始める

「Start Afresh」を選んで◯ボタン、またはマウスの左ボタンを押してください。

続きから始める

以前にセーブしたところからゲームを再開する場合はメモリーカードをメモリーカード差込口に挿入し、「Continue Play」を選んで◯ボタン、またはマウスの左ボタンを押してください。SAVE／LOAD画面に入ります。

一つのセーブデータには1ブロックを使用します。空きブロックがある場合最大15個のデータがセーブ可能です。

設定をする

「Configuration」を選択し◯ボタン、マウスの左ボタンを押すと「カーソル移動スピード」「ステレオ／モノラルサウンド」「イベントヴォイスの有無」を設定することができます。

オープニングデモはスタートボタン・◯ボタン・マウスの左ボタンでスキップする事ができます。

SAVE／LOAD 画面

ゲームの途中経過をセーブファイルに保存したり、セーブしたところからゲームを続けることができます。
メモリーカードはメモリーカード差込口1・差込口2のどちらにも挿入することができます。
メモリーカード差込口1に挿入する場合は「　SLOT 1　」
メモリーカード差込口2に挿入する場合は「　SLOT 2　」のアイコンを選択してください。



セーブデータアイコン

SAVE　データをセーブする

ゲームの途中経過をセーブできます。
未使用ブロック・または「天使同盟」のセーブデータアイコンを選択し、「SAVE」を選択してください。

LOAD　データをロードする

データをセーブしたところからゲームを続けます。
セーブデータアイコンを選択し、「LOAD」を選択してください。

DEL　セーブデータの削除

不要なセーブデータを削除することができます。
セーブデータを選択し、「DEL」を選択してください。

「EXIT」を選択すると SAVE／LOAD 画面から抜けることができます。

チューンナップ画面

出撃の前には、それぞれの「ギガント」のカスタマイズや作戦内容の確認ができます。



パイロットデータ

選択中のギガント

機体変更ボタン

このボタンを選択するとカスタマイズするギガントを変更できます。

L２／R２ボタンでも機体を選択できます。

コマンドアイコン

能力バランス　ダイヤグラム

機体の能力バランスがグラフで表示されます。

各種能力値詳細

○ボタン・マウス左ボタン	・・・・・	パーツ／アイコンの選択、決定
×ボタン・マウス右ボタン	・・・・・	コマンドのキャンセル／パーツの解除

◇コントローラでは以下のショートカットが使えます

△ボタン	・・・・・・・・・・・	パーツウインドウ、倉庫ウインドウを開く
□ボタン	・・・・・・・・・・・	アイテムストックウインドウのオープン
L１／R１ボタン	・・・・・・・・・	パーツ変更部位選択
L２／R２ボタン	・・・・・・・・・	機体の選択

□ボタンを押しながら方向キーを上下に入れることでウィンドウ内をスクロール表示できます。

装備パーツの取り付け・交換

ギガントの装備パーツを倉庫内のパーツと交換できます。
また他の機体の装備パーツとの交換もできます。



機体の変更箇所を選択すると、現在の装備の詳細が表示されます。

倉庫内のパーツと交換する時は倉庫ウィンドウを開きます。他の機体の装備と交換するには変更パーツを選択したまま、機体を変更し、交換先を選択します。

機体の装備を変更するためには、各変更箇所のアイコンを選択します。



ウィンドウをスクロールさせるにはスクロールバー上下にある△▽マークを選択します



●装備を終了する

装備ウィンドウを閉じ､機体のパラメータを表示します。



●装備をすべて外す

外した装備は倉庫内に転送されます。



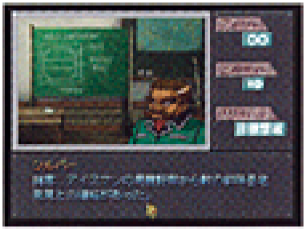
●倉庫ウィンドウを開く

倉庫内のパーツを表示します。
※△ボタンでも倉庫ウィンドウを開くことができます。

□ボタンを押しながら方向キーの上下でもウィンドウをスクロールできます。



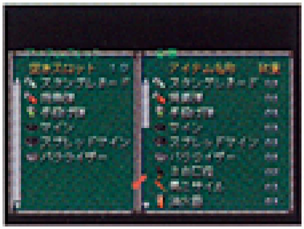
●作戦指令
ステージのクリア条件や、戦況が説明されます。「敵機殲滅」「目標撃破」など、そのステージの目的を確認して下さい。
×ボタンかマウス右ボタンで作戦画面を終了します。





●アイテムを開く
戦闘フィールドに持っていけるアイテムの数は16個までです。 倉庫内から必要な物を補充して下さい。

※装備したアイテムはすべてのキャラクターが共有します。





●倉庫内の一覧
倉庫内にストックしてある装備パーツやアイテムを装備箇所に関係なくすべて表示します。



●コンフィグ
カーソルスピード・ステレオ／モノラルサウンド・イベントヴォイスon/offの設定をします。



●SAVE/LOAD
SAVE/LOAD画面になります。現在の途中経過をセーブしたり以前のセーブデータの続きから始めます。



●出撃OK
戦闘フィールドに移ります。装備を十分に整えてから出撃して下さい。

カスタマイズの部位

機体のパーツは以下の箇所を変更できます。



動　力　機体の積載能力、移動力、耐久力、運動性などに影響する部分です。エンジンは必ず一つ積み込みます。



装　甲　機体の防御力を上げるための装甲を装備します。装甲によっては一定の耐久度で壊れるものもあります。



武　装　肩の部品や照準機など、攻撃を行うための能力を左右するパーツを装備します。



近接武器　近接攻撃を行うための武器を装備します。各機体とも一つだけ装備できます。



内蔵火器　機体の腕に仕込まれている火器と弾丸の組み合わせを決定します。火器によって装備できる弾丸の種類や数が異なります。



マウント装備　特殊な制御装置や武器をオプションとして装備する事により様々な能力が使用できるようになります。また、特殊火器には各種弾丸を装備できます。



走行装置　移動力をサポートするパーツを装備します。

注意！！

「ギガント」に装備できるパーツの積載重量には制限があります。規定の重量をオーバーした場合、本来の機能を発揮できません。

各機体とパイロットのパラメータ

機体の性能

HP [H]	耐久力	この値が0になった機体は破壊されます。
EN [E]	電力	マウント装備を使用する際に消費されます。
POW [P]	近接攻撃力	直接攻撃時の攻撃能力です。
FIR [F]	主砲火力	内蔵火器で攻撃する際の攻撃能力です。
RES [R]	運動性	機体の素早さです。
DEF [D]	防御力	この値が高いほど敵から受けるダメージが少なくなります。
RNK [R]	機体ランク	機体の基本性能レベルです。
MOV [M]	移動力	この値が高いほど地形を移動できる距離が長くなります。
WHT [W]	総重量	機体の重さです。パーツを装備する毎に重くなっていきます。
CRY [C]	積載量	総重量がこの値を超えないように注意してください。

パイロットの技能

LV	レベル	パイロットの技能レベルです。
EXP	勲功値	戦果を挙げる事により上昇します。
HIT	近接命中	近接武器で攻撃する際の命中率です。
SHT	間接命中	内蔵火器で攻撃する際の命中率です。
AGL	回避技能	この値が高いほど敵の攻撃をかわしやすくなります。
LUK	悪運	運良く敵の急所にヒットすることを祈りましょう。

戦闘フィールドの行動



戦闘シーンはプレイヤーターンと敵ターンを交互に繰り返して行われます。

動かしたい味方ユニットを選択してコマンドを決定して下さい。移動や火器攻撃などは有効範囲が表示されますので、目的のスクエアを選択して下さい。

それぞれのユニットは１ターン内に攻撃・移動やアイテム使用の同じ行動を２回以上繰り返すことはできません。

○ボタン・マウス左ボタン　コマンドの決定をします。味方ユニットを選択するとユニットコマンドが開かれます。

×ボタン・マウス右ボタン　コマンドのキャンセルやシステムウインドウを開くために使用します。
敵・味方ユニットの上でボタンを押すとユニットのステータスが表示されます。

コントローラで操作する場合には以下のショートカット等が使用できます。

L１／R１　ボタン	キャラクタ自動選択　送り・戻し。
L２／R２　ボタン	画面の拡大・縮小に使用します。同時に押すと標準倍率になります。
△ボタン	味方ユニットを選択すると移動コマンドになります。
□ボタン	味方ユニットを選択すると攻撃コマンドになります。

ユニットコマンド

味方キャラクタにカーソルを合わせ○ボタンで決定するとユニットの行動を選択できます。

移動

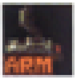


ユニットを移動させます。移動終了時にユニットの方向を決めることができます

攻撃



攻撃可能範囲の敵を攻撃します



近接武器で攻撃します



内蔵火器で攻撃します



マウント装備武器を使って攻撃します



攻撃用道具を使って攻撃します

補助



アイテムや機体が持っている能力を使用します



ユニットのマウント装備を使います



全キャラクタ共有のアイテムを使います

ギア



ギアの変更を行います



移動力が優先されます



通常の状態です



攻撃力が優先されます

機体





現在装備しているマウント装備を排除します



ユニットのパラメーターを確認します

待機



ユニットの待機方向を決めて行動を終了します

※△ボタンを押しながら方向キーを押すとキーの方向に待機方向を設定します

システムコマンド

ユニットの配置されていないスクエア上で×ボタンを押すとシステムコマンドが選択できます。

情報




味方ユニットの一覧を表示します


全体マップ・敵味方の位置を表示します


ステージのクリア条件を表示します

システム





セーブします



環境設定を行います



ゲームを中断しタイトル画面に戻ります

ターン終了


味方のターンを終了し、敵のターンへ移ります

ユニットの待機方法

移動終了時・待機選択時にはユニットの待機する「向き」を設定することができます。
背後から敵の攻撃を受けた場合は最もダメージが大きくなります。

1ターン内での行動選択

「移動」「攻撃」「補助」のコマンドは1ターン内に最高2つまで選択することができます。
（同一コマンドは選択不可）　「ギア」はそのユニットの1回目の行動でしか選択できません。

ギアチェンジの注意

移動力か戦闘能力の一方を優先するともう一方のパラメーターが下がります。

機体トラブル

敵の攻撃を受けることにより機体にトラブルが発生する事があります。一定のターンで回復するものもあれば回復アイテムなどが必要なものもあります。

●ユニットの詳細を表示すると、機体のコンディションを調べることができます。



赤く光っている部分が異常箇所です

[C]	コンソール異常	命中率・回避率が下がります
[M]	メインドライブ被弾	機体の性能が下がります
[S]	サスペンション破壊	移動できません
[H]	リニアドライブヒート	マウント装備が使えません
[F]	主砲トラブル	火器が使用できません
[G]	ギアトラブル	移動力が低下します
[E]	エンジン停止	全く動けません
消化器マーク	動力部火災	いいから早く消せ!!

スクエアの情報

●現在選択しているスクエアの情報が表示されます。



ユニットを決定していない時は
現在の座標を表示

ユニットの行動選択後は、ユニットとスクエア間の距離を表示



画面中にはその他戦略のいろいろな手がかりが隠されています。

イベントシーン

イベントシーンは○ボタンかマウスの左ボタンを押すことで物語が進んでいきます。
メッセージを表示している最中に押すと、早送りができます。



イベントの最中に選択肢が現れる事があります。方向キーかマウスで行動を選択して決定して下さい。選択の内容によって、物語に変化が現れます。

明日のために・・・鬼教官のお言葉



坊主ども！今日も気合いは十分か。ワシが戦いの掟を教えてやるからありがたく思うようにッ！！

- 受ける側は向こう側で … ギガントは前面装甲が最も硬い。撤退するときも敵にケツを見せないように注意しろ！
- 地形を読め！… 相手の頭上を制し砲を浴びせる。これは基本じゃ。そのほか相手の進路を読むことや、有利な進路を確保することが必要になる。兵力を過信するな。
- チューンナップを怠るな … ショートカットキーを使えば機体同士の部品の交換も簡単じゃ。整備に手を抜くんじゃ無いぞ。
- 銃を忘れるな … 火器や弾丸を装備せんと出撃できんぞ！遠足に弁当を忘れるようなモンじゃ。
- 半端な根性には飯抜きの刑 … 今ならグランド２００周もセットじゃ。

登場キャラクター



Jan ヤン

元気で活発、それでいて少し呑気な一面を持つ物語の主人公。仲間思いの熱血漢でもあり逆境で見せる根性は彼がリーダーと認められる由縁でもある。
彼の父とケイスの父も昔からの友人であった。

ケイス Keith



獄中のマフィアのボス〝アイザック〟の息子。物静かでいつも何か思い詰めた表情をしているが、心優しきヤンの親友である。故郷の姉に手紙を書くことを日課としているが、その胸の中には友ですらまだ知らない闇があるのかもしれない。



Eliot エリオット



イタズラとイカサマ博打を趣味とする陽気なナイスガイ。口数が多くて直情型の性格のため、よけいなもめ事を引き起こすが本人は結構楽しんでいるらしい。口数の多い奴は寂しがりやというが、案外そうなのかも。

ギル *Guil*



大きな体に似合わず、器用な手先と繊細な感性を持っている。仲間達の中では機械に最も詳しく、かつマニアである。寮に密かに持ち込んでいるネズミはもちろん院内規則違反である。

Shinkai シンカイ



粗暴そうな外見と裏腹に、仲間達の中では比較的落ち着いた性格。大戦末期にイーヴァム帝国にやってきた。

戦前、実家は漁師で大きな水棲ほ乳類を捕らえて生計を立てていたらしい。

イーヴァムの巨人兵器たち

ギガント　それはイーヴァム帝国が誇る最強のロボット兵器である。
ある者は伝説の巨人と呼び、またある者は鉄の悪魔と呼ぶ。
帝国の卓越した科学技術により開発されたといわれるが、未だその出生の秘密に関しては多くの謎を残し、ごく一部の者だけが真相を知っていると噂される。

中には目的を限定され量産される軍用機体もあるが、通常は様々な戦況に対応できるように、機体の構成パーツを容易に変更できる構造になっている。しかし戦闘機能の中枢をまかなうための重要な部分については、OHC合金製の頑丈なブラックボックスに封印されており、一般の者が手を加えることは法律で硬く禁じられている。



ラスカル改

現在はその生産効率の悪さから軍の主力兵器の座を「Gトルーパー」に取って代えられた「ラスカル」。
初期の汎用自動戦闘機「パンダー」の機能のほとんどをトレスする形で開発されたギガントである。
「ラスカル」の汎用性のある機体構造を残しつつ、不要な機能を削り取る形で扱いやすく改良されたのが「ラスカル2」。さらに改造されたのが「ラスカル改」である。しかし皮肉なことに三度の改良の結果、最も残された特徴は「犬」の様なその外見である。

レッドインパルス

火力重視のアームは大口径の火器を内蔵することができるが、ラビット型と称される安定性の悪い機体で砲を取り扱うには搭乗者に射撃の知識が要求される。近接攻撃力と耐久性に劣るが移動力に優れており、遠方からの狙撃ユニットに適する。自動給弾装置が充実しておらず、特殊な砲弾の装填には砲身を跳ね上げてマニュピレーターで直接装填する。名称はそのカラーリングに由来すると思われるが、迷彩塗装の概念は無いのだろうか？





カジモド

車輪走行を主体とした軽量の機体。左右の車輪を別々に回転でき、前進・後退　急速旋回・回転機能等の小回りに優れ、その気になればダンスもできるといわれている。機能性を重視した基本構造になっているため、通常は「WF」シリーズのエンジンを搭載するのが通説となっている。耐久力と攻撃力が低いのが欠点。

チャリオット

基本構造は軍用の戦車と全く同じ作りになっている。
悪路に適した走行機能を持つが、ジャンプ力に乏しく、高い段差の移動には適さない。火力に重点が置かれており、機銃から戦車砲、ミサイルに至るまで、ほぼすべての種類の火器が搭載可能となっている。





ロクモンセン

近接攻撃に重点がおかれた機体。オプション武器を「握って」使用できる優れた両腕の機能がある。かつて、高射砲設計を担当したドグマ・ランセル博士が、2500万テールの国家予算を投じて「銃を握った巨大な手」を製造し収容所送りになってから、タブーとなっている珍しいタイプ。様々な「剣技」を使用するには、特殊なドライバを装備する必要がある。両腕に機銃内蔵。

メタトロン

かつて皇立騎士団用に特別に開発された機体。
軍用の主力兵器と比較してかなり古いタイプに属するが基本性能は高く、機能性と装備互換性に重点が置かれており、現在でも十分実戦に通用する能力を持っている。ランス射出機能を備えてあり、近接・火力共にバランスのとれた機体となっている。
他にアームに「剣」を標準装備した「ドラグーン」がある。





クルセイダー

近接攻撃に重点をおいた機体。高い防御性と、アームから繰り出される強力なパワーを誇る。但し火力的に劣り、一部の機銃のみが使用できるようになっている。ギガントは一般的に、機体の重量と装甲が上がるにつれ搭乗者の身体的負担が増えるとされているが、やはりこの機体に関しても機内のやかましさと振動のひどさは拷問に近いと搭乗者の談。



オファニムR　量産型

ギガント開発初期の時代から、根強く生産され続けているシリーズ。かつては離れ小島の少年少女達に、素手やフライパンで破壊されたという事件もあり開発担当者ドグマ・ランセル博士が再び収容所送りになったが、度重なる改良の結果高い機動性と防御性を実現した。
本来は無人偵察機を目的として開発されており、本体に備えられている250以上のスィッチの組み合わせにより単純な命令を自動で遂行。

ダビデ 14

要塞などに配置される大砲。本来はダルス共和国製の旋回砲をコピーし、内部機能を大幅に改造した物。外見は全く見分けがつかないが、防護シャッターを備えているほか、周囲360度の連続射撃機能等、安価ながらにして高い機能を備えている。近接する敵に対応するために、急速旋回させた砲身で敵を殴り倒す機能があったが、衝撃で暴発事故多発。三度目の投獄を前にしてドグマ・ランセル博士はダルス共和国に亡命、現在は息子夫婦と平和に暮らしている。



